

10 erreurs à éviter en combat stratégique

Introduction

Beaucoup de matchs ne se jouent qu'à peu de choses : une attaque ratée, un coup critique décisif, une erreur d'anticipation, un mauvais switch... Certains de ces éléments sont indépendants de la volonté du joueur, quand d'autres peuvent être évités. Dans cet article, nous allons justement voir les astuces qui peuvent faire basculer un match en votre faveur. La plupart d'entre elles sont capitales mais pourtant très simples à appliquer et vous éviteront de vous retrouver dans des situations délicates.

Les erreurs courantes à la loupe

1 - Envoyer systématiquement le même Pokémon en lead

N'envoyez pas toujours votre Lead habituel en premier. Prenez le temps de réfléchir au Pokémon qui vous offrira la meilleure situation de départ possible. Pensez aussi au Pokémon que votre adversaire pourrait décider d'envoyer. La plupart du temps, un Lead se repère assez facilement lors de la prévisualisation d'une équipe, et il pourra souvent s'agir du poseur de rocs. Mais ce n'est pas toujours le cas ! Il existe de nombreuses autres possibilités de Leads comme les Dual Screeners (Pokémon utilisant les capacités Protection et Mur Lumière ou Voile Aurore), les Pokémon avec le talent Farceur (Ténéfix, Trousselin...), les Pokémon capables de placer d'autres Entry Hazard (Mygavolt pour la Toile Gluante, Noacier pour les Picots, Amphinobi pour les Pics Toxik...) ou encore les Leads très rapides comme Démétéros-T @ Mouchoir Choix, Amphinobi, Tokorico ou encore Boréas, tous capables d'utiliser Demi-Tour dès le début du match pour garder le momentum. Le choix du Lead est primordial et peut aussi bien vous donner un net avantage qu'un sérieux handicap pour la suite du match.

2 - Placer la Toile Gluante alors qu'un Scalproie se trouve dans l'équipe adverse

Si vous n'êtes pas sûr de votre coup et que vous ne disposez pas d'un ou plusieurs solides contres à Scalproie, ne placez pas la Toile Gluante s'il se trouve dans la team adverse. Ce conseil est d'ailleurs valable pour tout Pokémon doté du talent Acharné (qui augmente l'Attaque de 2 crans pour toute baisse de statistique) ou Contestation (qui inverse tout changement de statistique, une baisse d'un cran de stat sera donc une hausse d'un cran de la même stat), dont les exemples les plus courants étant respectivement Scalproie et Majaspic en OverUsed (ou encore Sépiatroce pour les sous tiers). Vous pouvez ainsi perdre un match en offrant une Danse-Lames gratuite à un Scalproie à chacune de ses entrées en jeu, ce dernier pouvant réaliser un nombre impressionnant d'OHKO à +2 en Attaque. Majaspic se verrait en outre offrir l'équivalent d'un Mouchoir Choix sans la contrainte d'être bloqué sur la même capacité.

Dans le même ordre d'idée, si vous jouez Anti-Brume, qui en plus d'enlever les Entry Hazards du terrain baisse l'esquive du Pokémon adverse et donc active Acharné, faites bien attention si Scalproie se trouve dans la team adverse, car l'utiliser sur lui aura pour même conséquence d'augmenter de deux crans son Attaque.

3 - Sacrifier un Pokémon simplement pour placer les Piège de Roc

A plus forte raison si votre adversaire a moyen de les enlever facilement ! Trop de joueurs sacrifient ainsi un élément important de leur team, dès les premiers tours du combat, en pensant que leur poseur de rocs a fait son travail. Grossière erreur ! Attendez toujours le bon moment pour le faire, et tant pis si ce n'est pas en début de match. Il en va de même pour les autres Entry Hazards comme les Picots, les Pics Toxik et la Toile Gluante.

Une exception consiste à jouer un Suicide Lead dans une team Hyper Offense, et de placer ainsi les PdR (il s'agira parfois des murs Protection et Mur Lumière) quoi qu'il arrive en se laissant aller au KO. Ceci s'explique par le fait que les teams Hyper Offense ont moyen de mettre une pression constante sur la team de l'adversaire, limitant ainsi les switchs de ce dernier et l'empêchant donc d'utiliser Tour Rapide ou Anti-Brume comme bon lui semble. Faites tout de même attention si vous utilisez ce genre de teams, car le Lead y est très facilement prévisible.

4 - Faire Méga-évoluer son Pokémon de façon systématique

Cela va bien sûr dépendre de la Méga-évolution que vous utilisez. Pour Florizarre, Lockpin, Charmina et Elecsprint par exemple, rien ne sert d'attendre car ils disposent soit d'un talent avantageux, soit d'un boost en défense ou en vitesse une fois Méga-évolus. Par contre, pour beaucoup d'autres, il sera utile d'agir en fonction de la situation. Rappelons qu'une fois Méga-évolué, un Pokémon ne pourra pas revenir dans son état de base. Voyons quelques exemples :



Léviator

Léviator fait partie des rares Pokémon à changer de type en Méga-évoluant, il sera donc nécessaire de profiter de cet avantage en jouant sur son changement de vulnérabilité.



Dracaufeu

Tout comme Léviator, Dracaufeu change de type en Méga-évoluant. En effet, il perd le type Vol au profit du type Dragon lorsqu'il tient la Méga-Dracaufite X, ce qui change du tout au tout ses résistances/faiblesses. Il devient par exemple résistant à l'électricité, mais il est à présent faible aux types Sol, Dragon...



Flagadoss

Le talent Régé-Force de Flagadoss, qui lui restaure 1/3 de ses PV à chacun de ses switchs, peut lui permettre d'aller et venir sur le terrain avant de déclencher sa Méga-évolution.



Kangourex

Même si le talent de Kangourex une fois Méga-évolué (Amour Filial) est très avantageux, celui dont il dispose sous sa forme de base (Querelleur) n'en est pas moins intéressant, car il lui permet de toucher les types Spectre avec des attaques de type Normal ou Combat comme Bluff et Poing Boost par exemple.



Sharpedo

Le Talent Turbo, qui donne au Pokémon un boost de vitesse à la fin de chaque tour, permettra à Sharpedo de dépasser certaines menaces et de faire des ravages une fois Méga-évolué.



Altaria

Sous sa forme de base, Altaria peut soigner ses altérations de statut grâce à son talent Médic Nature.



Scarabrite

Scarabrite dispose de trois talents intéressants : Impudence, qui augmente son attaque lorsqu'il met un Pokémon KO, Brise Moule, qui lui permet d'attaquer sans prendre en compte le talent adverse, et enfin Hyper Cutter, qui empêche son Attaque de baisser. En fonction du Pokémon adverse, vous pourrez par exemple, s'il est très affaibli, utiliser la priorité Vive-Attaque de Scarabrite pour le mettre KO et bénéficier ainsi d'un boost en Attaque.

5 - Tenter un placement inutile

Dans ce cas, "placer" signifie utiliser une attaque de boost telles que Danse Draco, Plénitude ou encore Danse-Lames.

Par exemple, si votre Pokémon est déjà à +2 en Attaque et que vous pouvez 2HKO de justesse le Pokémon adverse, rien ne sert d'utiliser à nouveau Danse-Lames, car le nouveau boost ne vous permettrait pas de réaliser l'OHKO : 1x Danse-Lames = dégâts de base x2, et 2x Danse-Lames = dégâts de base x3. Au lieu de 2 tours, il vous en faudrait donc 3 pour venir à bout du Pokémon adverse.

En revanche, pensez à vous placer lorsque c'est nécessaire.

Si vous êtes face à un Pokémon plus rapide que le votre et qu'une Danse Draco permettrait d'être plus rapide que lui, alors n'hésitez pas, car même si vous êtes capable d'OHKO le Pokémon sans boost d'Attaque, cela pourra toujours vous être utile pour battre les prochains. De plus, vous ne perdez aucun tour, car dans tous les cas (sans utiliser Danse Draco ou en l'utilisant), vous ne subissez qu'une attaque de votre adversaire (ou 2 en cas d'attaque de priorité).

Attention, les deux exemples évoqués ici ne sont que deux cas somme toute très particuliers, et il ne s'agit pas d'en faire des généralités. Il vous faudra étudier chacune des situations qui se présentent à vous en vous posant les bonnes questions afin de savoir précisément quoi faire : "L'adversaire dispose-t-il encore d'un Pokémon bloquant totalement mon sweeper ?", "Quels Pokémon dois-je encore affaiblir avant de pouvoir tenter un placement ?", "Est-il plus rentable de placer mon Léviator tout de suite pour entamer le Prédastérie de l'adversaire et ainsi ouvrir la voie à mes autres sweepers, ou ai-je à tout prix besoin de garder mon Léviator avec tous ses PV pour gérer un autre Pokémon ?".

6 - Toujours faire l'attaque qui fait le plus de dégâts

Entre deux attaques à précision égale, il est évident que l'on optera souvent pour la plus puissante des deux. Lorsque les précisions diffèrent, on peut avoir le doute et cliquer par défaut sur celle qui infligera le plus de dégâts. Or, ce n'est pas forcément toujours nécessaire. En effet, si vous devez choisir entre Hydrocanon et Ebullition sur votre Keldeo @ Mouchoir Choix, vous devez vous demander si les dégâts supplémentaires d'Hydrocanon sont absolument cruciaux, ou bien si vous ne pouvez au contraire pas vous permettre de rater l'attaque. Même si Ebullition ne met pas KO le Pokémon adverse et que vous perdez votre Keldeo dans la manoeuvre, les dégâts infligés peuvent suffire à mettre l'adversaire à portée d'une attaque de priorité par exemple. Imaginez que vous ayez raté Hydrocanon, et qu'il vous faille sacrifier 2 autres Pokémon pour venir à bout de la menace

adverse.

7 - Sacrifier un Pokémon avec quelques PV

Un Pokémon très affaibli peut toujours être utile, et ce, même s'il ne peut pas revenir sur le terrain à cause des PdR par exemple. Veillez donc à ne pas laisser tomber KO un Pokémon sans réfléchir, sauf bien entendu si cela est impossible ou coûterait trop cher à un autre membre de votre équipe. Un Pokémon avec quelques PV peut vous permettre, entre autres, de bénéficier d'un "free switch", c'est-à-dire de la mise en jeu d'un Pokémon après le KO d'un autre.

Considérons l'exemple suivant : il vous reste 3 Pokémon, le premier est sur le terrain, le second a tous ses PV dans votre équipe, et il ne reste que quelques PV au troisième. En sachant que le Pokémon dans votre équipe (n°2) est plus rapide que le Pokémon adverse et est capable de l'OHKO, mais que ce dernier peut aussi l'OHKO si vous switchez directement sur lui, vous ne pouvez pas vous permettre de faire cela. Mais vous ne pouvez pas non plus laisser votre Pokémon (n°1) en jeu tomber KO car il peut encore vous servir. Vous allez donc pouvoir envoyer le Pokémon n°3 en sacrifice, afin d'amener le n°2 sur le terrain au tour suivant.

Autre exemple : l'adversaire dispose d'un Pokémon s'étant boosté, mais vous êtes parvenu à l'empoisonner, il ne lui reste donc plus que quelques PV. Cependant, vous avez déjà utilisé Abri une fois, et cela n'a pas suffi à le mettre KO. Vous ne pouvez envoyer aucun Pokémon (avec le plein de PV) de votre équipe afin d'encaisser l'attaque, car les dégâts seraient trop importants, et vous ne pouvez pas prendre le risque de tenter un nouvel Abri car cette attaque n'a que 50% de chance de passer à la deuxième utilisation. Vous allez donc vous servir du Pokémon avec peu de PV qu'il vous restait pour faire passer le dernier tour de Toxik.

8 - Envoyer un Pokémon "dans le vide"

Lorsque votre adversaire vient de mettre un de vos Pokémon KO et que vous devez en envoyer un autre en jeu, prenez garde à ne pas choisir un Pokémon qui tomberait KO par le simple fait de prendre les dégâts des Entry Hazards. Il faut bien faire la différence entre cela et le sacrifice, dit "utile", que l'on vient d'évoquer dans le point précédent. Pour éviter cela, vous devez absolument savoir avec précision le pourcentage de PV de votre Pokémon et les dégâts que vont lui infliger les Entry Hazards au sol. Côté Piège de Roc, cela va dépendre de la résistance au type Roche de votre Pokémon : 3,125% pour une double résistance, 6,25% pour une résistance simple, 12,5% pour une neutralité, 25% pour une faiblesse simple et 50% pour une double faiblesse. Côté Picots, votre Pokémon perdra 12,5% de ses PV s'il n'y a qu'une rangée de Picots, 16,66% s'il y en a deux et 25% s'il y en a trois. Les pourcentages sont toujours exprimés par rapport au nombre maximal de PV d'un Pokémon. Ainsi, un Dimoret à qui il reste 35% de PV ne pourra pas venir sur le terrain s'il y a les PdR et une rangée de Picots (25% sur les PdR à cause d'une simple faiblesse au type Roche + 12,5% pour la rangée de Picots, soit 37,5% au total).

9 - Spammer la même attaque sans penser à la couverture offensive

Si l'on se place maintenant dans la situation inverse de notre point précédent, c'est-à-dire lorsque le Pokémon adverse a très peu de PV, il faut bien penser à la couverture de types des attaques que vous utilisez, en vous disant que votre adversaire pourrait lui aussi vouloir préserver son Pokémon en le switchant. Si vous avez été amené à utiliser plusieurs fois de suite la même attaque contre un Pokémon donné et qu'il ne lui reste que quelques PV, changez de capacité pour le mettre KO. Il serait en effet possible que votre adversaire, en partant du principe que vous allez continuer de

vous servir de la même attaque, profite de l'occasion pour envoyer un Pokémon qui résiste ou n'est pas affecté par cette dernière.

Faites aussi attention à la précision des attaques. N'utilisez pas de capacité pouvant rater pour enlever les quelques PV restants du Pokémon adverse si vous disposez d'une attaque à 100% de précision.

10 - Sur-anticiper

Savoir anticiper est une bonne chose, mais vouloir anticiper systématiquement les actions de son adversaire peut se révéler très dangereux, surtout en début de match quand vous n'avez pas eu le temps d'évaluer le niveau dudit adversaire. Vous vous dites sans doute que c'est plus facile à dire qu'à faire, et, au fond, vous n'avez pas totalement tort. Mais je vais vous donner un conseil pour éviter de tomber dans le panneau.

Les joueurs qui sur-anticipent ont souvent tendance à considérer les situations de jeu comme un enchaînement de 1 contre 1. Ils se disent par exemple : "Mon Amphinobi peut OHKO le Démétéros-T adverse avec Hydrocanon. Mon adversaire va obligatoirement switcher pour le préserver. Je vais donc faire Demi-Tour." Et ce, sans se poser la question de l'utilité de ce Pokémon pour l'adversaire. Vous devez toujours vous demander la chose suivante : "Est-ce que mon adversaire a encore une quelconque utilité de ce Pokémon ?". Imaginez que vous fassiez Demi-Tour et qu'il ait décidé de sacrifier Démétéros en déclenchant son attaque Z en désespoir de cause, sachant qu'il n'a de toute façon plus besoin de lui pour la suite du match.

La solution est donc de toujours se poser la question de l'utilité de votre Pokémon, mais aussi de celle du Pokémon adverse, à l'instant T où vous prenez une décision. Il est toujours primordial de considérer un match dans son ensemble, et de ne pas simplement se focaliser sur les Pokémon présents sur le terrain.

Le saviez-vous ?

Finissons maintenant avec deux situations que l'on rencontre rarement mais qui n'en sont pas moins utiles à connaître.

→ Si vous utilisez une attaque de priorité alors que votre adversaire a lancé Prélèvement Destin à la fin du tour précédent, les deux Pokémon sont envoyés au tapis. L'effet de Prélèvement Destin ne fonctionne pas seulement pour un tour donné, mais pour toute attaque qui lui fait suite.

Considérons que vous vous trouvez face à un Démolosse à qui il reste peu de PV, que vous décidez d'envoyer votre Azumarill @ Veste de Combat pour encaisser un de ses deux STAB et le mettre ensuite KO avec Aqua Jet. Si Démolosse a fait Prélèvement Destin sur votre switch au lieu d'attaquer et que vous faites quand même Aqua Jet au tour suivant, Azumarill sera emmené au tapis en même temps que Démolosse.

De même, si vous faites Coup Bas avec votre Scalproie alors qu'Ectoplasma a lancé Prélèvement Destin, et qu'au tour suivant, vous décidez de refaire Coup Bas, les deux Pokémon seront KO en même temps. Evitez donc de procéder ainsi si votre objectif n'est pas de sacrifier votre Pokémon.

→ Si votre adversaire a utilisé Provoc et que vous n'avez aucune capacité offensive, vous serez contraint d'utiliser Lutte. Cette information est utile surtout sur cartouche car vous ne pourrez même pas visualiser vos attaques, le simple fait de cliquer sur "Attaque" déclenchera Lutte. Aussi, sachez que Provoc passe à travers un clone.

Conclusion

Vous l'aurez compris, l'idée est de se débarrasser de certains automatismes en pensant chaque match de façon unique, dans sa globalité. Le mot d'ordre est de toujours peser le pour et le contre, en toute situation. Aussi, essayez de ne jamais vous précipiter ; une décision prise trop hâtivement conduira souvent à un échec, à plus forte raison si vous débutez. Bien que pouvant paraître évidentes pour certains, la plupart de ces erreurs sont fréquemment commises en tournoi (IRL ou en ligne). Il s'agira donc que vous fassiez bien attention à les éviter pour mettre toutes les chances de votre côté et remporter la victoire !

Par [Red Shreder](#)